



Game n

Giochi per l'apprendimento linguistico per migranti e rifugiati

RISULTATO DEL PROGETTO 1

***Guida metodologica per insegnanti e formatrici/formatori
Implementare il gioco nei corsi di apprendimento linguistico***



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



Giochi per l'apprendimento linguistico per migranti e rifugiati

RISULTATO DEL PROGETTO 1:

***Guida metodologica per insegnanti e formatrici/formatori
Implementare il gioco nei corsi di apprendimento linguistico***



Cofinanziato
dall'Unione europea



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Indice dei contenuti

Introduzione	5
<i>Informazioni generali</i>	5
<i>Il progetto Game On</i>	6
1. Introdurre il gioco nell'apprendimento linguistico	9
1.1 <i>Il ruolo del gioco nella formazione linguistica</i>	9
1.2 <i>Integrare i giochi nel processo di apprendimento</i>	10
1.3 <i>Vantaggi</i>	12
1.4 <i>Suggerimenti per una formazione efficace</i>	13
2. Ricerche sull'uso del gioco nell'apprendimento linguistico	15
2.1 <i>Risultati della ricerca documentale in tutti i Paesi</i>	15
2.2 <i>Conclusioni della ricerca documentale in ogni Paese</i>	15
2.3 Risultati dei gruppi di discussione	19
2.3.1 <i>Risultati dei gruppi di discussione con il corpo docente</i>	19
2.3.2 <i>Risultati dei gruppi di discussione con i migranti</i>	20
3. Strutturare la formazione	23
3.1 <i>Lo studente al centro del processo di apprendimento</i>	24
3.2 <i>Esigenze reali di migranti e rifugiati</i>	26
3.3 <i>Sfide principali con i gruppi vulnerabili</i>	29
4. Introdurre il gioco nella formazione linguistica per migranti e rifugiati	33
5. Competenze del corpo docente	37
5.1 <i>Competenze trasversali</i>	37
5.2 <i>Competenze digitali</i>	39
6. I giochi GAME ON	43
6.1 <i>Giochi Game On: dove trovarli</i>	43
6.2 <i>Metodi e strumenti di valutazione</i>	43
6.2 <i>Valutare l'efficacia dei giochi</i>	46
6.3 <i>Benefici multidimensionali</i>	47
Riferimenti	51



Introduzione

Informazioni generali

Il progetto "GAME ON - Giochi per l'apprendimento linguistico per migranti e rifugiati" è cofinanziato da Erasmus +. Propone un approccio innovativo basato sull'uso di giochi di apprendimento non formali, con l'obiettivo di promuovere l'inclusione sociale di migranti e rifugiati adulti attraverso l'apprendimento delle lingue straniere, concentrandosi sui dialoghi necessari per condurre interazioni sociali quotidiane.

L'obiettivo specifico di GAME ON è quello di sviluppare metodologie di apprendimento linguistico basate sul gioco per migranti e rifugiati di livello A1/A2 attraverso approcci di apprendimento non formale, nonché sostenere il corpo insegnante affinché sviluppi la capacità di utilizzare i giochi nell'apprendimento delle lingue.

Partner del progetto

- iberika education group gGmbH (Germania) - Coordinatore di progetto
- Elan Interculturel (Francia)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDEFISI ANONYMI ETAIREIA (Grecia)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO "DANILO DOLCI" (Italia)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (Spagna)

Gruppi di riferimento

Il progetto si rivolge a due gruppi principali:

- Gruppo 1: migranti e rifugiati che imparano una lingua straniera.
- Gruppo 2: educatrici ed educatori che lavorano con i migranti, formatrici e formatori linguistici, insegnanti di lingue, istituzioni didattiche, studentesse e studenti.

Risultati del progetto

GUIDA METODOLOGICA SULL'APPRENDIMENTO LINGUISTICO BASATO SUL GIOCO: la guida metodologica definirà il quadro di riferimento per l'introduzione dell'apprendimento basato sul gioco nelle classi di lingua. Avrà lo scopo di fornire supporto teorico e pratico a insegnanti, formatrici e formatori che insegnano la lingua locale a migranti e rifugiati.

PROGRAMMA DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI: programma di formazione volto a sviluppare la capacità del corpo docente di introdurre il gioco nelle lezioni di lingua, al fine di rispondere alle esigenze formative di migranti e rifugiati attraverso metodologie di apprendimento informali e basate sul gioco.

SVILUPPO DI GIOCHI DI APPRENDIMENTO LINGUISTICO PER I LIVELLI A1/A2: giochi di apprendimento linguistico incentrati su temi di vita personale e quotidiana, che verranno integrati nelle lezioni di lingua con rifugiati e migranti.

Il progetto Game On

I rifugiati e i migranti che arrivano in un nuovo Paese si trovano ad affrontare un cambiamento radicale che influisce in modo globale sul loro benessere mentale ed emotivo. Essere una o uno "straniero" in un nuovo Paese di cui non si parla o non si capisce la lingua è infatti un'esperienza molto complessa.

La discriminazione e la disoccupazione sono solo alcune delle difficoltà che i migranti e i rifugiati affrontano ogni giorno, almeno fino a quando non iniziano a familiarizzare con la lingua locale e sentono di poter avere un futuro più stabile.

Se imparare una nuova lingua può essere difficile in circostanze normali, per un rifugiato o un migrante che deve acquisire la lingua locale per necessità è ancora più complicato. Tuttavia, integrare il gioco nel processo di apprendimento permette di cambiare le carte in tavola e raggiungere risultati migliori.

Questa tecnica risulta particolarmente efficace soprattutto se i giochi sono progettati appositamente per supportare le classi nella loro vita quotidiana e acquisire un vocabolario utile per le situazioni pratiche.

Anche quando il gioco non è direttamente legato all'apprendimento, suscita interesse, crea un senso di entusiasmo e stimola la volontà di sviluppo personale, rafforzando al contempo lo spirito di squadra e il senso di appartenenza. Nell'apprendimento delle lingue, il gioco può essere uno strumento sia didattico che motivazionale, soprattutto per gli adulti che si trovano in una situazione di vulnerabilità.

Per diventare membri attivi della società e del mondo in continua evoluzione, i migranti e i rifugiati hanno bisogno di sentirsi parte del Paese ospitante ed essere in grado di comunicare. L'apprendimento per questo gruppo di riferimento dovrebbe essere interessante, pratico e stimolante e permettere di potenziarsi e sviluppare competenze pratiche. I giochi linguistici possono diventare un potente strumento per affrontare situazioni di vita quotidiana, come prenotare una visita medica, ordinare del cibo, esprimere i propri sentimenti e assistere sé stessi e la propria famiglia.

L'aspetto più innovativo del progetto è la motivazione generata dall'apprendimento di una lingua attraverso metodi non tradizionali e ludici. La ricerca dimostra infatti che gli approcci didattici basati sul gioco hanno benefici diversi rispetto ai metodi tradizionali, soprattutto in termini di coinvolgimento, divertimento e motivazione. Poiché il problema principale del gruppo di riferimento è l'abbandono scolastico, la motivazione rappresenta in tal senso un punto di forza e innovazione.

L'apprendimento linguistico basato sul gioco permette di raggiungere molteplici risultati allo stesso tempo: rilassarsi, entrare in contatto con altre persone, socializzare, provare un senso di benessere, acquisire competenze sociali e interculturali e conoscere la cultura, l'etica, i valori e lo stile di vita locali, tutti elementi fondamentali per rompere gli stereotipi. I giochi incoraggiano inoltre la creatività, promuovono le competenze comunicative, motivano le classi e approfondiscono l'apprendimento.

1. Introdurre il gioco nell'apprendimento linguistico

1.1 Il ruolo del gioco nella formazione linguistica

Al giorno d'oggi, l'introduzione del gioco nell'ambito educativo si è estesa anche all'apprendimento delle lingue, andando oltre l'immagine tradizionale del bambino che impara giocando. Questo ci spinge a considerare l'applicabilità del gioco anche alle classi di adulti, in particolare se composte da migranti e rifugiati. Questi ultimi, infatti, hanno bisogno di ritrovare un senso di sicurezza nel nuovo ambiente e acquisire il vocabolario di base della lingua di arrivo per affrontare con più facilità la vita quotidiana.

L'efficacia dell'uso dei giochi nel processo educativo è supportata da diverse teorie e filosofie educative, alcune delle quali sono riportate di seguito.

1. Costruttivismo

Il costruttivismo sostiene che le classi costruiscono attivamente la loro conoscenza attraverso le esperienze, le interazioni e la riflessione. L'apprendimento è quindi visto come un processo di costruzione del significato.

In tal senso, i giochi educativi sono in linea con i principi costruttivi in quanto consentono alle classi di esplorare, sperimentare e fare scelte all'interno di un ambiente di gioco. Le studentesse e gli studenti costruiscono le loro conoscenze risolvendo problemi e accogliendo nuove informazioni.

2. Apprendimento esperienziale

Secondo la teoria dell'apprendimento esperienziale, spesso associata a David Kolb, l'apprendimento si basa su esperienze concrete, sulla riflessione e sull'applicazione delle conoscenze.

I giochi offrono un ambiente ricco di esperienze di apprendimento: le classi si impegnano in esperienze pratiche, riflettono sulle loro azioni e decisioni e applicano ciò che hanno imparato per superare le sfide.

3. Apprendimento basato sul gioco

Spesso associata all'educazione della prima infanzia, questa teoria sottolinea il ruolo del gioco nel promuovere la creatività, la risoluzione dei problemi e le abilità sociali.

I giochi educativi incorporano elementi ludici che incoraggiano l'esplorazione, la creatività e la sperimentazione, in linea con la filosofia secondo cui l'apprendimento deve essere piacevole e giocoso.

4. Intelligenze multiple

La teoria delle intelligenze multiple di Howard Gardner suggerisce che gli individui possiedono diversi tipi di intelligenza, tra cui quella linguistica, logico-matematica, spaziale e interpersonale.

I giochi permettono di sviluppare le intelligenze multiple offrendo diverse sfide e opportunità di eccellere in svariate aree, a seconda delle proprie inclinazioni, promuovendo così un'esperienza di apprendimento più personalizzata.

1.2 Integrare i giochi nel processo di apprendimento

In primo luogo, è fondamentale che le educatrici e gli educatori stabiliscano chiaramente le intenzioni alla base dell'introduzione del gioco nel programma formativo. In questo modo, potranno semplificare il processo di selezione, assicurandosi che il gioco scelto sia in linea con il proprio stile di insegnamento e con le esigenze delle classi.

Prima di introdurre un gioco in una lezione, è essenziale prepararsi in modo approfondito per evitare un'esperienza caotica in classe. Per una buona preparazione, è possibile seguire i seguenti step:

Preselezione: prima dell'inizio della lezione, scegli con cura un gioco che si integri perfettamente con gli obiettivi di apprendimento quotidiani.

Familiarizzazione: è preferibile testare personalmente il gioco scelto. L'esperienza diretta permetterà di comprendere a fondo le regole e di poterle spiegare con più chiarezza alla classe.

Per la scelta del gioco, è necessario considerare i seguenti criteri:

Adeguatezza: assicurati che i giochi scelti siano adatti all'età e al livello delle studentesse e degli studenti.

Rispetto e inclusione: scegli giochi privi di contenuti offensivi o sessisti e che promuovano un ambiente di apprendimento rispettoso e inclusivo.

Design accattivante: opta per giochi dal design accattivante che stimolino l'interesse e la motivazione della classe.

Estetica: scegli giochi visivamente interessanti che siano facili da visualizzare e

che creino un'atmosfera di apprendimento piacevole.

Caratteristiche interessanti: prediligi giochi interessanti che riescano a mantenere l'attenzione della classe.

Comunicazione efficace: scegli giochi che favoriscano la comunicazione e lo scambio di idee, anche se non sono perfetti dal punto di vista linguistico.

Potenziamento della grammatica e del vocabolario: opta per i giochi che puntano a potenziare la grammatica, il vocabolario quotidiano e le competenze matematiche.

Coesione: scegli giochi che uniscano la classe e, soprattutto, che aiutino le studentesse e gli studenti a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento linguistico.

Oltre a favorire il naturale sviluppo di nuove competenze linguistiche, i giochi devono tenere conto anche dei seguenti punti:

- **Empatia e connessione:** i giochi possono fungere da ponte per entrare in contatto con le e gli alunni, soprattutto quelli che si trovano ad affrontare circostanze difficili. Se una o uno studente fatica ad afferrare la lingua o a partecipare attivamente, la scelta di un gioco divertente e semplice può migliorare il suo impegno. È fondamentale capire le preferenze e le esigenze dei singoli membri della classe per creare fiducia e un ambiente accogliente.
- **Coesione del gruppo:** i giochi svolgono un ruolo fondamentale nel favorire un'atmosfera sicura e coesa all'interno della classe, riducendo la probabilità di abbandono.
- **Risultati di apprendimento mirati:** è bene evitare di sovraccaricare un singolo gioco con troppi obiettivi di apprendimento, poiché potrebbe sopraffare le e gli studenti e minare la loro fiducia. Si consiglia invece di concentrarsi su uno o pochi risultati di apprendimento specifici per ogni gioco.
- **Definizione di obiettivi realistici:** ogni passo avanti nel percorso di apprendimento linguistico è un risultato significativo per la classe. In tal senso, è importante stabilire obiettivi raggiungibili, iniziando con giochi più semplici e fornendo costantemente incoraggiamento e sostegno.
- **Rilevanza pratica:** iniziare con giochi che hanno applicazioni pratiche nella vita di tutti i giorni non solo facilita l'acquisizione della lingua, ma mette la classe in condizione di affrontare le attività quotidiane, come fare la spesa o sentirsi più sicuri nel nuovo Paese.
- **Complessità grammaticale graduale:** man mano che le studentesse e gli studenti diventano più abili, è possibile introdurre gradualmente concetti grammaticali più complessi.

- Capire la classe: è importante prendersi il tempo necessario per capire le caratteristiche e le preferenze della classe al fine di scegliere i giochi più adatti per creare un ambiente di apprendimento confortevole e inclusivo.
- Comfort e fiducia: i giochi dovrebbero essere in linea con gli interessi della classe per aumentare il senso di comfort e sicurezza durante le lezioni.

In generale, è importante mantenere un piano chiaro, adattare il proprio approccio didattico alle esigenze del gruppo e costruire una solida base per l'apprendimento della lingua. La coerenza, la preparazione e l'allineamento con gli obiettivi di apprendimento sono elementi chiave per integrare con successo i giochi nella strategia di insegnamento.

1.3 Vantaggi

Secondo diversi studi, l'uso del gioco negli ambienti di apprendimento ha molteplici vantaggi:

- Aumenta la motivazione delle classi a partecipare alle attività e migliora l'esperienza di apprendimento. Grazie alla gamification, le e gli studenti si liberano dallo stress, si divertono e si concentrano sul raggiungimento dei premi.
- Aumenta la soddisfazione e il rendimento. Quando una studentessa o uno studente riceve delle ricompense o ottiene dei buoni risultati, la sua prestazione e la voglia di imparare aumentano.
- Rafforza il processo di comunicazione. Attraverso i giochi, le studentesse e gli studenti sono incoraggiati a interagire e a portare a termine i loro compiti, rafforzando così le loro capacità di comunicazione.
- Aumenta il coinvolgimento e l'impegno. Attraverso esperienze di gioco pienamente coinvolgenti, le e i discenti si trasformeranno in partecipanti attivi.
- Migliora l'assimilazione e la memorizzazione delle conoscenze e aiuta a sviluppare abilità specifiche. L'elemento del divertimento in particolare aiuta a consolidare più velocemente le informazioni apprese.

L'introduzione di giochi e strategie di gamification in contesti educativi ha dimostrato il potenziale per migliorare la motivazione, la soddisfazione, la comunicazione, l'impegno e l'acquisizione di conoscenze, portando in ultima analisi a esperienze di apprendimento più efficaci e piacevoli.

1.4 Suggerimenti per una formazione efficace

Per una formazione efficace degli adulti, è necessario considerare i seguenti punti tenendo conto delle caratteristiche e delle circostanze uniche del gruppo di riferimento:

- **Rispetto delle esperienze e delle opinioni individuali:** le classi di adulti apportano al programma di formazione un bagaglio di esperienze di vita e prospettive diverse. Il corpo formativo dovrebbe riconoscere e rispettare tali esperienze, anche quando si trova di fronte a persone particolarmente difficili. Il rispetto getta le basi per un ambiente di apprendimento positivo in cui le e i discenti si sentono apprezzati.
- **Riconoscimento delle responsabilità degli adulti:** gli adulti spesso si destreggiano tra molteplici responsabilità, come il lavoro, la famiglia e le attività quotidiane, le quali possono influire sulla loro capacità di impegnarsi in un programma di formazione e sul loro stato emotivo durante le lezioni. Creare un ambiente di apprendimento amichevole, solidale e coinvolgente può aiutarli a superare queste difficoltà.
- **Chiarezza e semplicità nell'insegnamento:** argomenti e competenze complesse possono essere scoraggianti per gli adulti. Si consiglia quindi di spiegare i concetti nel modo più semplice e chiaro possibile per favorire la comprensione e la fiducia.
- **Insegnamento inclusivo:** l'inclusività è fondamentale nell'educazione degli adulti. È quindi necessario assicurarsi che tutte e tutti i partecipanti, indipendentemente dall'età o dal background, si sentano inclusi e valorizzati come parte della comunità di apprendimento.
- **Valutazione della competenza dell'allieva/o:** comprendere i diversi livelli di competenza all'interno del gruppo è essenziale. Identificare le competenze dei singoli consente di adattare il ritmo e la complessità della formazione per soddisfare le diverse esigenze di ogni partecipante.
- **Enfatizzare l'obiettivo finale:** definire chiaramente gli obiettivi della formazione e i benefici finali è un altro potente elemento di motivazione. Rafforzare regolarmente questi obiettivi mantiene le e i discenti motivati e desiderosi di continuare il loro percorso formativo.
- **Uso dell'umorismo:** l'umorismo è uno strumento prezioso nella formazione degli adulti. Aiuta le educatrici e gli educatori a entrare in contatto con la classe, a mantenere l'attenzione e a creare un'esperienza di apprendimento più piacevole. Un tocco di umorismo può rendere il processo di apprendimento più coinvolgente e memorabile.

- **Organizzazione ed efficienza:** essere ben preparati e organizzati è essenziale per un insegnamento efficace. È quindi necessario avere una chiara comprensione della materia e un approccio strutturato per favorire un processo di apprendimento più fluido e ridurre al minimo la confusione.
- **Costruire relazioni:** stabilire un legame personale con i membri della classe è fondamentale. Mostrare un interesse genuino per le loro storie, offrire sostegno e farli sentire accolti e valorizzati può migliorare l'esperienza di apprendimento complessiva. Questo tocco personale promuove un senso di appartenenza e di fiducia.

Tenendo conto delle considerazioni riportate sopra sarà possibile creare un ambiente di apprendimento favorevole e di supporto, così come rispettando il background individuale, affrontando le responsabilità degli adulti, semplificando l'istruzione, promuovendo l'inclusività e mantenendo il coinvolgimento.

2. Ricerche sull'uso del gioco nell'apprendimento linguistico

2.1 Risultati della ricerca documentale in tutti i Paesi

Per ottenere informazioni rilevanti per il progetto, i partner hanno condotto una ricerca documentale completa approfondendo la letteratura e le risorse pertinenti.

Tale ricerca ha fatto luce sull'importante potenziale dei giochi nel processo di apprendimento linguistico, rivelando che il gioco aiuta ad aumentare il coinvolgimento delle classi, migliorare le competenze linguistiche e fornire esperienze di apprendimento su misura. Tuttavia, sono emerse anche sfide e considerazioni che evidenziano la necessità di un'attenta pianificazione e integrazione nei contesti educativi.

I risultati di questa ricerca servono come base per le fasi successive del progetto GAME ON, che prevedono lo sviluppo di risorse per l'apprendimento linguistico basate sui giochi e di linee guida pratiche per le educatrici e gli educatori. Basandosi sulle conoscenze acquisite dalla ricerca, il progetto mira a creare strumenti di apprendimento linguistico innovativi ed efficaci che sfruttino il potenziale dei giochi a beneficio di studentesse e studenti di ogni provenienza e livello di competenza.

2.2 Conclusioni della ricerca documentale in ogni Paese

Germania

Grazie all'approccio comunicativo utilizzato nell'insegnamento del tedesco come SL, i giochi di apprendimento hanno acquisito molta importanza e sono diventati parte integrante dei corsi di formazione per insegnanti. Tuttavia, nelle pubblicazioni del Goethe Institut, che costituiscono il quadro di riferimento per i corsi di integrazione e per la formazione del corpo docente, le informazioni sull'uso dei giochi sono piuttosto scarse e vaghe.

Nel quadro sui corsi di integrazione, Kaufmann descrive i gruppi partecipanti ai corsi come molto eterogenei in termini di origine e livello di scolarizzazione nell'apprendimento delle lingue straniere. Di conseguenza, le allieve e gli allievi hanno esperienze, motivazioni e atteggiamenti diversi nei confronti dei giochi di apprendimento in classe. In questo contesto, è necessario promuovere esperienze di apprendimento positive in modo che le e i partecipanti si sentano motivati a migliorare (Kaufmann, 2016).

Francia

Nonostante i giochi siano tradizionalmente utilizzati con classi di giovani, c'è un crescente interesse nell'utilizzarli anche con gli adulti. La gamification nell'insegnamento del francese come lingua straniera (FLE) ha mostrato diversi vantaggi, tra cui una migliore assimilazione delle conoscenze, il coinvolgimento della classe e lo sviluppo di abilità chiave, quali il processo decisionale e il pensiero critico. I giochi più utilizzati possono essere suddivisi in cinque gruppi principali: comunicativi, linguistici, di ruolo, creativi e culturali. Il corpo docente spesso li utilizza come "rompighiaccio" e li adatta ai fini pedagogici. Vengono integrati nelle lezioni anche i giochi digitali, con particolare attenzione a quelli grammaticali e di vocabolario, mentre i formati a lungo termine rimangono relativamente inutilizzati.

L'integrazione dei giochi nell'apprendimento linguistico presenta diverse sfide. Tra queste, il pregiudizio nei confronti del gioco, visto principalmente come un'attività per bambini e non adatto all'apprendimento per adulti, così come la mancanza di disponibilità del corpo docente e delle risorse necessarie e la scelta errata dei giochi e delle tempistiche, che può portare a risultati controproducenti.

Italia

Una delle prime pubblicazioni che fanno riferimento al gioco nell'apprendimento linguistico è la "Didattica dell'italiano a stranieri" del 1994. Negli ultimi 20 anni, l'insegnamento delle lingue in Italia ha subito diversi cambiamenti, al pari di quanto è avvenuto in tutto il mondo: tra le novità più importanti, ci sono l'introduzione di quadri di riferimento, come i livelli di certificazione comuni dell'UE e le innovazioni derivanti da Internet e dalle app, che hanno permesso di utilizzare diversi tipi di media e testi. La Didattica dell'italiano a stranieri ha cambiato totalmente la prospettiva di apprendimento della lingua per i migranti, impostando una prospettiva interculturale per tutte e tutti, a tutti i livelli: insegnamento, discipline, curricula, relazioni, vita di classe, e non solo misure compensative speciali rivolte alle persone "straniere" (L2, accoglienza, mediazione).

Uno dei cambiamenti nel metodo di insegnamento è stato ad esempio l'introduzione dell'apprendimento per interazione, che ha un enorme potenziale nel campo dell'"intrattenimento educativo" e dell'insegnamento artistico e culturale. Inoltre, a causa della digitalizzazione forzata e rapida, i giochi online sono diventati più popolari tra le e i giovani adulti che vogliono imparare una nuova lingua. Oltre a essere cambiato il metodo di insegnamento dell'italiano, sono cambiate anche le classi: le persone che vogliono imparare l'italiano sono in aumento, non solo per l'arrivo di nuovi migranti ma anche per il crescente numero di studentesse e studenti stranieri in Italia. Di conseguenza, l'italiano è diventato per milioni di persone una lingua utile, se non indispensabile.

L'uso del gioco nella didattica si è dimostrato particolarmente efficace per l'inclusione dei migranti in un nuovo contesto socio-culturale. Negli attuali contesti europei, conoscere diverse lingue è diventato infatti un'importante competenza, indipendentemente dal livello di padronanza.

Uno dei principali ostacoli per le e gli studenti è rappresentato dalle strutture linguistiche dell'italiano, completamente diverse da quelle della loro lingua madre. Un'altra difficoltà è data dalla mancanza di feedback immediati: poiché la maggior parte delle lingue madre dei migranti non è disponibile nelle app digitali, è impossibile per loro ottenere una traduzione istantanea durante le lezioni.

In Italia, i giochi educativi sono utilizzati principalmente nell'ambiente scolastico. Nonostante la mancanza delle risorse necessarie, il corpo docente riesce ad adattare i giochi ai criteri organizzativi e curriculari.

Grecia

L'insegnamento del greco come lingua straniera è un campo relativamente recente per la linguistica greca. Ciò è dovuto principalmente al fatto che, fino a poco tempo fa, il greco moderno non era comunemente insegnato come seconda lingua. Negli ultimi vent'anni si è invece registrato un notevole interesse per il greco da parte di persone straniere, soprattutto a causa del crescente afflusso di immigrati e rifugiati nel Paese.

Dato il recente interesse, il corpo docente e le classi si trovano oggi ad affrontare numerose difficoltà, in particolare la scarsa quantità di materiale didattico disponibile per l'insegnamento del greco come SL (Tsangadas, 2017: 7).

Spagna

Nel 2003 la Spagna ha avviato una serie di incontri nazionali sull'insegnamento dello spagnolo come seconda lingua, il più importante dei quali è stato "Insegnare lo spagnolo agli immigrati", organizzato dall'Istituto Cervantes. Dopo questo incontro, si sono tenute altre riunioni su questo tema, tra cui il Manifesto di Santander del 2004 e le proposte di Alicante del 2006.

Il manifesto di Santander sull'insegnamento delle seconde lingue agli immigrati e ai rifugiati è stato convalidato da diverse operatrici e operatori del settore, tra cui insegnanti, ONG, sindacati, amministrazione scolastica e università. L'obiettivo di questo documento era quello di scambiare diversi punti di vista sulle linee da seguire nei processi di insegnamento e apprendimento di nuove lingue a immigrati e rifugiati.

Uno dei principali punti sollevati è la necessità di progettare corsi specifici per gli adulti in relazione ai loro interessi specifici e che tengano conto dei loro diversi

livelli di formazione e qualifiche professionali. A tal fine, è necessario considerare l'insegnamento delle seconde lingue per scopi generali e lavorativi.

Giochi utilizzati nella maggior parte dei Paesi partner

Oggi, grazie alle nuove tecnologie e all'accesso a Internet, l'uso del gioco nell'apprendimento linguistico è diventato una tendenza crescente. Oltre ai giochi più tradizionali, vengono utilizzati anche i videogiochi, soprattutto con le e i giovani migranti che utilizzano smartphone e altri dispositivi.

Negli ultimi anni, i videogiochi sono stati riconosciuti come un potente strumento per l'apprendimento di nuove lingue che attira sempre più l'interesse delle studentesse e degli studenti.

Di seguito si riportano alcuni esempi di giochi utilizzati per l'apprendimento linguistico nella maggior parte dei Paesi partner:

- Giochi di ruolo
- Giochi di parole
- Giochi per migliorare la comunicazione orale e scritta
- Giochi con regole
- Dadi e giochi da tavolo
- Canzoni
- App per l'apprendimento delle lingue

2.3 Risultati dei gruppi di discussione

2.3.1 Risultati dei gruppi di discussione con il corpo docente

In Grecia, le e gli insegnanti ritengono che, se progettati appositamente, i giochi possano essere utili in tutte le discipline. La scelta del gioco dipende dalle caratteristiche del pubblico, tra cui la familiarità con la materia insegnata, il livello di conoscenze pregresse e il rapporto più o meno positivo con l'attività fisica. Alcuni giochi sono considerati addirittura essenziali nella maggior parte dei corsi, con particolare attenzione ai corsi di lingua. Se utilizzati in modo efficace, introducono un elemento di divertimento e svago costruttivo, favoriscono un'atmosfera rilassata e trasformano l'apprendimento in un'attività piacevole. I giochi promuovono anche l'affiatamento del gruppo e creano un ambiente di apprendimento stimolante che motiva le e gli studenti a partecipare.

In Francia, si concorda sul fatto che i giochi possono essere integrati in diverse materie, sia che riguardino la grammatica, la cultura o altri argomenti. Tuttavia, c'è un notevole dibattito sulle tempistiche di implementazione, che possono essere cruciali tanto quanto la scelta della materia. Mentre alcuni insegnanti preferiscono usare i giochi prima delle lezioni di grammatica per introdurre i concetti e dare il via al processo di apprendimento, altri preferiscono invece implementarli nel corso della lezione per cambiare ritmo, ravvivare l'attenzione o mantenere l'interesse. Alcuni insegnanti utilizzano i giochi subito dopo la lezione principale per valutare l'acquisizione delle conoscenze, mentre altri li usano come strumento di riepilogo e valutazione dopo qualche settimana. Tra i potenziali svantaggi dell'uso dei giochi vi sono la complessità delle istruzioni, l'eccessiva eccitazione di alcuni membri della classe, che potrebbe disturbare l'ambiente di apprendimento, la necessità di materiali di gioco elaborati e l'esitazione di alcune o alcuni studenti, specialmente nei giochi di ruolo.

In Germania, le e gli insegnanti sottolineano l'efficacia dei giochi in diversi ambiti. I giochi da tavolo, in particolare, sono molto efficaci per le e i principianti nell'apprendimento della grammatica e del vocabolario. Gli esercizi fisici favoriscono invece l'apprendimento del vocabolario relativo alle parti del corpo, mentre la narrazione di storie migliora le capacità di produzione orale.

2.3.2 Risultati dei gruppi di discussione con i migranti

Attraverso i gruppi di discussione organizzati dai partner si è cercato di individuare le attuali esigenze formative dei migranti. I risultati sono riassunti come segue:

Ostacoli nell'apprendimento delle lingue

- Il gruppo ha individuato sfide significative quali la grammatica francese, la gestione dei tempi, la pronuncia e la distinzione di suoni e parole simili.
- La timidezza e la mancanza di fiducia nel parlare.
- I verbi, le distinzioni vocali (ad esempio, e - i - o - u), la scrittura, gli accenti, il vocabolario, i verbi regolari e il tempo presente.
- Alcuni partecipanti hanno trovato la lingua spagnola relativamente facile, ma hanno sottolineato l'importanza della pratica.
- Le parole che terminano in "-on" sono state considerate complicate.
- La scrittura e la lettura per alcuni e i tempi passati e futuri per altri.
- Le differenze della lingua italiana rispetto alla lingua madre delle e dei partecipanti e la sua complessità intrinseca.

Obiettivi di apprendimento più utili

Le e i partecipanti hanno sottolineato l'importanza di imparare la lingua del Paese ospitante per trovare un impiego e interagire efficacemente nella vita quotidiana, soprattutto quando si fa la spesa o ci si relaziona con la comunità locale.

L'apprendimento della lingua era visto come un mezzo per integrarsi nella società, acquisire indipendenza e sentirsi responsabili.

La comunicazione con gli altri, la comprensione del funzionamento della lingua e il raggiungimento della fluidità sono stati considerati gli aspetti più utili.

Le e i partecipanti hanno sottolineato che cogliere il funzionamento della lingua è fondamentale ma impegnativo.

Metodi di apprendimento preferiti

- La maggior parte dei partecipanti ha preferito la conversazione con persone madrelingua.
- Le interazioni quotidiane con amici madrelingua sono state considerate molto efficaci.
- Altri metodi sono stati la scrittura, la lettura di libri o giornali, l'ascolto di

musica e l'utilizzo di Internet o di applicazioni specifiche.

- La scrittura è stata considerata un metodo particolarmente efficace per l'apprendimento di verbi e parole.
- Le esperienze di vita reale, come lavorare, orientarsi nelle strade, capire i segnali stradali e viaggiare, sono state considerate molto utili.
- Sono stati menzionati anche l'uso di Internet e di applicazioni e giochi, nonché la visione di film in lingua originale con sottotitoli.
- La costanza e l'apprendimento intensivo in un ambiente di gruppo sicuro sono stati evidenziati come approcci utili.

In sintesi, i risultati dei gruppi di discussione hanno fatto luce sulle sfide linguistiche affrontate dai migranti, sulle loro motivazioni per l'apprendimento e sui loro metodi preferiti di acquisizione della lingua. I risultati sottolineano inoltre l'importanza della comunicazione pratica, delle esperienze di vita reale e dell'apprendimento costante.



3. *Strutturare la formazione*

La progettazione del curriculum equivale all'organizzazione mirata, deliberata e sistematica del programma formativo (moduli didattici) all'interno di una classe o di un corso. (Definizione di progettazione del curriculum, Schweitzer Karen, 2019).

Lo scopo della progettazione del curriculum è garantire che i risultati dell'apprendimento siano totalmente allineati con i bisogni formativi e che coprano, nel modo più strutturato ed efficiente, l'intera gamma del processo educativo. Inoltre, il passaggio da un contenuto all'altro dev'essere graduale e fluido. La progettazione del curriculum è di vitale importanza, in quanto è la chiave per il successo dell'implementazione della formazione stessa.

Questa deve comprendere:

- L'obiettivo della formazione.
- I contenuti del programma di apprendimento.
- Una struttura efficiente e stimolante.
- I metodi e le tecniche di facilitazione della formazione.
- Strumenti di apprendimento innovativi e creativi.
- Contenuti in linea con le esigenze di apprendimento.
- Attività di apprendimento ed esercizi appropriati per gruppi di riferimento specifici.
- Informazioni aggiornate.
- Metodologia specifica e dettagliata.
- Risorse, strutture o attrezzature e strumenti necessari.
- Forma adattabile a integrazioni e adeguamenti futuri.
- Metodi efficaci per trasferire conoscenze e competenze.
- Metodo di valutazione.

Il principio fondamentale nella progettazione di un programma di apprendimento è quello di rispondere efficacemente alle esigenze attuali e consolidate. L'analisi dei bisogni formativi costituisce quindi la base su cui viene costruito e ampliato qualsiasi programma educativo, in particolare nell'educazione degli adulti, dove la valutazione dei bisogni formativi gioca un ruolo fondamentale nella creazione di programmi di apprendimento che siano validi e funzionali.

L'analisi delle esigenze formative è uno strumento metodologico dalle applicazioni versatili, adattabile a diversi argomenti e campi di competenza. Sebbene le esigenze e i risultati specifici della formazione possano variare, il processo e la

metodologia di base rimangono coerenti, adattandosi se necessario alle esigenze individuali.

In sintesi, l'analisi delle esigenze formative ha i seguenti obiettivi:

- Identificare le lacune di conoscenza esistenti e immaginare il livello futuro di competenza desiderato in termini di abilità, competenze, risorse e capacità.
- Assicurare il passaggio fluido dalle lacune di conoscenza a programmi di formazione completi.
- Costituire la base su cui sviluppare le iniziative di formazione.
- Valutare le risorse disponibili, le competenze e le capacità attuali per progettare programmi di apprendimento personalizzati e allineati alle esigenze individuali.
- Prevedere potenziali sfide future e requisiti inaspettati.
- Promuovere la creatività e incoraggiare il pensiero innovativo.
- Coltivare le capacità di pensiero critico e fornire opportunità per affrontare potenziali problemi.
- Promuovere l'innovazione e lo sviluppo delle competenze.
- Fornire soluzioni ai problemi esistenti e garantire un miglioramento delle prestazioni future.
- Evidenziare l'impegno per il miglioramento generale e personale.
- Dimostrare alle parti interessate l'importanza dell'adattabilità e dell'adeguamento ai cambiamenti.
- Assicurare la pertinenza e l'adeguatezza dei programmi di formazione.
- Adattare la formazione alle esigenze specifiche e individuali.
- Ridurre la probabilità di fallimento del programma.
- Rafforzare la coesione del team in modo che gli individui collaborino per raggiungere un obiettivo condiviso e reciprocamente vantaggioso.
- Gettare le basi per la valutazione e il perfezionamento del programma in futuro.

3.1 Lo studente al centro del processo di apprendimento

La parola "pedagogia" deriva dal greco antico e significa letteralmente "condurre un bambino verso la conoscenza e il comportamento etico". È lo studio dei metodi e delle attività di insegnamento, riferito principalmente all'educazione delle e dei bambini.

La parola “andragogia” si riferisce invece ai metodi educativi utilizzati per gli adulti, ma non è altrettanto comunemente utilizzata quando si cerca di definire i principi del processo educativo. Le caratteristiche principali della pedagogia sono sempre stati l’interrelazione tra insegnante e studente e i metodi utilizzati per ottenere il trasferimento delle conoscenze e raggiungere i risultati desiderati.

Nel corso della storia sono stati creati, rivalutati e modificati numerosi metodi e teorie pedagogiche, dando spazio a nuovi approcci moderni del processo educativo. Insieme all’etica generale di ogni epoca, sono infatti cambiati i metodi di interazione con le e gli studenti, il modo in cui si crea l’ambiente di classe e la formazione dei legami.

L’apprendimento basato sulle competenze è oggi il metodo pedagogico più efficace, in quanto si concentra sulle competenze effettive della classe e mira a ottenere risultati di apprendimento personalizzati in modo graduale, a seconda del ritmo personale di ognuno.

Il processo di apprendimento segue le esigenze della classe e non viceversa. Invece di fornire informazioni generali e conoscenze astratte, l’apprendimento basato sulle competenze è allo stesso tempo estremamente coerente e specifico, ma anche flessibile, in quanto si adatta al livello di abilità delle classi e ai risultati di apprendimento specifici.

Mantenere i migranti e i rifugiati al centro del processo educativo durante la formazione linguistica è fondamentale per diverse ragioni:

- **Responsabilizzazione:** porre le e gli studenti al centro della loro formazione li autorizza a prendere il controllo del percorso di apprendimento. Questo può aumentare la loro fiducia e la loro motivazione ad acquisire nuove competenze linguistiche, essenziali per l’integrazione e la partecipazione nella nuova comunità.
- **Apprendimento su misura:** migranti e rifugiati provengono da contesti linguistici, livelli di istruzione ed esperienze di vita diversi. Concentrandosi sul singolo, le educatrici e gli educatori possono adattare il programma e i metodi di insegnamento per soddisfare le esigenze e le preferenze specifiche di ciascun individuo, assicurando che progredisca secondo i suoi tempi.
- **Sensibilità culturale:** l’apprendimento delle lingue è strettamente legato alla cultura. Dando la priorità alle e agli studenti, le e gli educatori possono incorporare la sensibilità e la consapevolezza culturale nel programma di studio. Questo aiuta non solo nell’acquisizione della lingua, ma anche nella comprensione e nell’adattamento alle norme e alle aspettative culturali del Paese ospitante.

- **Pertinenza:** gli approcci incentrati sulla persona consentono di rendere i contenuti più rilevanti per la vita quotidiana e le esigenze di migranti e rifugiati. Ciò rende l'esperienza di apprendimento più coinvolgente e pratica, in quanto le e gli studenti possono applicare immediatamente le loro competenze linguistiche a situazioni di vita reale, come la ricerca di un impiego o l'accesso ai servizi sanitari.
- **Inclusività:** molti migranti e rifugiati potrebbero avere subito traumi, sfollamenti o altre difficoltà che possono influire sulla loro capacità di apprendimento. Un approccio incentrato sulla persona promuove in tal senso un ambiente di apprendimento sicuro e inclusivo che tiene conto delle esigenze emotive e psicologiche delle e dei discenti.
- **Costruire l'autoefficacia:** quando le e gli studenti si impegnano attivamente nella formazione, sviluppano un senso di appartenenza e di responsabilità per i loro progressi. Questo può portare a un aumento dell'autoefficacia, ovvero la fiducia nelle proprie capacità di raggiungere gli obiettivi. Una maggiore autoefficacia può portare a sua volta a migliori competenze linguistiche e, in generale, a una vita migliore nel Paese ospitante.
- **Successo a lungo termine:** porre le e gli studenti al centro del processo educativo li aiuta a diventare indipendenti. Questo è essenziale per il loro successo a lungo termine, in quanto possono continuare a migliorare le loro competenze linguistiche anche dopo la fine dei corsi di lingua formali.
- **Feedback e miglioramento continuo:** questo approccio incoraggia un feedback regolare da parte delle e dei discenti sulle loro esperienze formative, il quale può essere utilizzato per adattare e migliorare il programma, i metodi di insegnamento e i servizi di supporto.

3.2 Esigenze reali di migranti e rifugiati

Dai gruppi di discussione con i migranti e i rifugiati è emerso chiaramente che alcune aree specifiche dell'acquisizione della lingua sono estremamente importanti per un'integrazione e un adattamento efficaci.

L'analisi che segue identifica le aree linguistiche chiave su cui è necessario focalizzarsi per facilitare l'apprendimento linguistico. Sulla base dei risultati ottenuti, sono stati realizzati diversi giochi incentrati su varie aree tematiche: salute, istruzione e formazione, informazioni pratiche, hobby e attività, acquisti, oggetti di uso quotidiano, relazioni sociali e casa.

1. Salute

La salute è un aspetto fondamentale della vita di ogni individuo e una comunicazione chiara in ambito sanitario è di vitale importanza. I giochi linguistici si concentrano su:

- Vocabolario e frasi sull'ambito medico
- Descrizione dei sintomi
- Comunicazione con lo staff sanitario
- Stile di vita sano
- Situazioni di emergenza

2. Istruzione e formazione

L'accesso all'istruzione è fondamentale per lo sviluppo personale e professionale. I giochi linguistici in questo contesto dovrebbero riguardare:

- Vocabolario scolastico
- Comunicazione con insegnanti e compagne/i
- Comprensione delle istruzioni del corpo docente

3. Informazioni pratiche

L'adattamento a un nuovo ambiente richiede la comprensione di informazioni pratiche. In questo caso, i giochi linguistici dovrebbero riguardare:

- Trasporto e indicazioni stradali
- Accesso ai servizi social
- Norme culturali e galateo

4. Hobby e attività

Impegnarsi in hobby e attività nel tempo libero è essenziale per creare legami sociali e provare benessere. I giochi linguistici dovrebbero soffermarsi su:

- Vocabolario relativo alle attività del tempo libero
- Pianificazione e coordinamento di eventi sociali
- Descrizione di interessi e preferenze
- Partecipazione a eventi sportivi e culturali

5. Acquisti

La comunicazione efficace a livello quotidiano riguarda anche gli acquisti e le interazioni con il mercato. I giochi linguistici dovrebbero quindi includere:

- Vocabolario sullo shopping
- Contrattazione e negoziazione dei prezzi
- Comprensione di etichette e confezioni dei prodotti
- Richiesta di assistenza nei negozi

6. Oggetti di uso quotidiano

Imparare a identificare e nominare oggetti comuni è un'abilità linguistica fondamentale. I giochi linguistici dovrebbero quindi puntare a:

- Dare un nome agli oggetti di uso quotidiano in casa e nella comunità
- Descrivere la funzione e l'uso degli oggetti
- Formare frasi con oggetti di uso quotidiano

7. Relazioni sociali

La costruzione di relazioni e la socializzazione sono elementi fondamentali per l'integrazione. I giochi linguistici dovrebbero riguardare:

- Capacità di conversazione
- Creazione di amicizie e reti sociali
- Comprensione delle norme culturali nelle interazioni sociali
- Risoluzione di conflitti e incomprensioni

8. Casa

La comprensione del linguaggio relativo alla casa è essenziale per ottenere un alloggio e mantenere una situazione di vita stabile. I giochi linguistici dovrebbero in questo caso concentrarsi su:

- Vocabolario relativo alle abitazioni
- Comunicazione con proprietari o coinquilini

I giochi linguistici riportati sopra svolgeranno un ruolo fondamentale nell'aiutare le e i nuovi arrivati a integrarsi efficacemente nei Paesi ospitanti. Questi giochi non solo facilitano l'acquisizione della lingua, ma mettono anche gli individui in condizione di affrontare gli aspetti critici della vita quotidiana, promuovendo così

l'autosufficienza e il senso di appartenenza alle nuove comunità. Affrontando queste aree chiave, i programmi di apprendimento linguistico possono avere un impatto significativo e positivo sulla vita di migranti e rifugiati.

3.3 Sfide principali con i gruppi vulnerabili

Lavorare con i gruppi vulnerabili è molto complesso. A causa del loro background, della loro storia o del loro status nella società ospitante, le persone migranti possono avere difficoltà legate all'affitto di un alloggio, alle procedure amministrative, ai problemi di salute, al lutto, al senso di colpa, allo stress da acculturazione e a tutti i nuovi aspetti del nuovo ambiente. Nonostante il potenziale di successo, le e i discenti potrebbero soffrire rapidamente di stress cronico a causa degli alti livelli di cortisolo prodotti dal cervello: a lungo termine, questo ormone può infatti causare una chiusura cognitiva, portando a una diminuzione della capacità di attenzione, di concentrazione e di motivazione e dell'uso della memoria a lungo termine.

Con l'arrivo nel Paese ospitante, i migranti alternano periodi di speranza a periodi di disperazione a causa dello shock dovuto alla perdita della casa, dei loro beni e della vita sociale nel Paese d'origine. Possono provare un senso di incertezza e preoccupazione per il loro futuro e, quindi, mostrare segni di stanchezza e assenza durante le lezioni.

Dopo un periodo di tempo variabile, i migranti e i rifugiati entrano solitamente in uno stato di "accettazione e reazione": riorganizzano le loro priorità e l'integrazione, la salute e l'autonomia diventano le loro principali preoccupazioni. Di conseguenza, potrebbero non avere energie sufficienti per dedicarsi a un'attività complessa a livello cognitivo come l'apprendimento di una nuova lingua. In questa fase, è necessario aiutarli a comprendere il nuovo ambiente e a individuare le risorse interne per affrontare il processo di integrazione; da qui l'importanza di lavorare contemporaneamente sull'autostima e sull'empowerment.

Le e i nuovi arrivati potrebbero anche volersi dedicare alla ricerca di un'occupazione per una maggiore stabilità finanziaria. Tuttavia, spesso il loro profilo professionale non corrisponde alle opportunità lavorative disponibili e trovare un lavoro in condizioni legali diventa una nuova fonte di insicurezza e preoccupazione.

Alcuni di loro potrebbero non riuscire a soddisfare alcuni bisogni identitari (ad esempio, il bisogno di competenza, autonomia o appartenenza), il che li porta ad essere in un costante stato di allerta che invia segnali di pericolo al cervello, con conseguente burn-out e difficoltà nella crescita.

A queste numerose fonti di stress si aggiungono poi i problemi amministrativi e quelli legati alla richiesta di asilo o alla regolarizzazione, che richiedono molto tempo, come andare agli appuntamenti in diverse istituzioni, raccogliere documenti o cercare servizi di traduzione.

I migranti e i rifugiati trascorrono anche molto tempo a cercare un alloggio e a provare a ottenere i diritti sociali di base. Si trovano quindi costretti ad accettare appuntamenti assegnati in modo casuale e a cui non possono permettersi di mancare.

Esistono inoltre diversi ostacoli alla frequenza dei corsi di lingua, come la mancanza di servizi per l'infanzia, le barriere finanziarie, la necessità di svolgere lavori con orari variabili, l'accesso ai trasporti pubblici, le barriere di genere, ecc.

In questo contesto i migranti e i rifugiati si trovano a dover acquisire sempre nuove informazioni e competenze (la lingua, le norme e i codici culturali, le procedure amministrative, il sistema sanitario, ecc.).

Lo stress da acculturazione deriva dalla necessità di dover imparare a comportarsi e ad agire in un contesto culturale diverso: attività semplici come fare la spesa, relazionarsi con le persone o chiedere informazioni diventano così sfide molto complesse che possono portare a incomprensioni culturali e, di conseguenza, a seri rischi per l'identità dell'individuo.

Le nozioni preconcepite e i pregiudizi sono altri aspetti che influenzano l'apprendimento delle e dei nuovi arrivati. Questi elementi condizionano infatti in modo significativo la qualità e le interazioni.

I pregiudizi possono influenzare i migranti nella percezione di sé stessi come studenti e possono portare a una diminuzione della motivazione, a una mancanza di fiducia e persino a un senso di impotenza (a causa della generalizzazione di una situazione di insuccesso a tutti gli altri aspetti della vita, che ha un impatto sulle prestazioni della persona e quindi conferma le sue convinzioni sulla propria autostima).

Talvolta, alcuni migranti devono affrontare problemi di salute mentale e traumi. Le circostanze della migrazione forzata hanno effetti profondi sulla salute delle persone e sul loro processo di integrazione nella società ospitante. Ad esempio, le persone che sono fuggite da conflitti armati o da persecuzioni hanno tassi più elevati di disturbi da stress post-traumatico. Inoltre, è stata dimostrata una correlazione tra le difficoltà di acculturazione, un fenomeno inevitabile nell'apprendimento, e il disagio mentale.

Se in generale la formazione degli adulti è piuttosto complessa da gestire, le difficoltà aumentano nel caso dei migranti e dei rifugiati per via della loro diversa provenienza, cultura e religione. Per questo motivo, è importante comprendere e tutelare il loro stato emotivo. Una delle sfide più grandi da affrontare in tal senso potrebbe essere l'abbandono dei corsi da parte delle e dei partecipanti.

Date le numerose sfide da affrontare, è fondamentale creare e promuovere corsi di formazione linguistica coinvolgenti, al fine di creare un ambiente di classe inclusivo che mantenga le studentesse e gli studenti interessati e impegnati. Se è vero che il gioco non può fare miracoli, è altrettanto vero che si tratta di uno strumento di apprendimento che promuove la gioia e l'inclusività.

Email

All More

COMPOSE

- Inbox (169)
- Starred
- Sent Mail
- Drafts (10)
- Notes
- More

- ★ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me,frinds (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- ☆ customer company info ...
- ☆ me,customer (no subject) ...
- ★ me,customer (2) we want some ...
- ☆ email Re : company info ...
- ★ me,frinds (6) (no subject) ...
- ☆ customer no.249 Re : 2 new notifica ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 11 Sep at 11:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- company info ...

1-100 of 346 < > 🔍



4. Introdurre il gioco nella formazione linguistica per migranti e rifugiati

I giochi permettono un maggiore coinvolgimento della classe perché contengono intrinsecamente l'elemento del divertimento, che non si limita al semplice "intrattenimento". L'obiettivo del gioco nella formazione linguistica è quello di rendere l'esperienza di apprendimento coinvolgente e divertente come il gioco stesso. Per raggiungere questo obiettivo, è necessario approfondire il concetto di "divertimento" ed esplorare le categorie emotive ed esperienziali ad esso associate.

Nonostante siano percepiti come semplici fonti di intrattenimento, i giochi hanno una notevole influenza sugli individui. Chi non ha mai provato l'impulso di continuare a giocare o la sensazione di perdere la cognizione del tempo mentre è immerso nel gioco, che si tratti di videogiochi, giochi di carte o sport?

Analizzando l'impatto profondo dei giochi, è possibile capire meglio i motivi per cui vale la pena integrarli nella formazione linguistica.

Un elemento fondamentale del gioco è innanzitutto la motivazione. I giochi hanno la capacità di coinvolgere gli individui in attività che vogliono fare o che non sono sicuri di fare, ma di cui riconoscono i potenziali benefici. La natura strutturata dei giochi infonde divertimento al processo di apprendimento, invogliando le persone a partecipare attivamente e a rimanere pienamente coinvolte.

La seconda ragione per introdurre i giochi in ambito educativo è la loro versatilità. Esiste una vasta gamma di giochi e di tecniche di gamification, ognuna con elementi e dinamiche uniche. Una buona strategia è innanzitutto quella di comprendere i meccanismi di gioco e adattarli ai propri obiettivi didattici per migliorare il processo di apprendimento linguistico.

Un altro importante passo prima di utilizzare un gioco in classe è acquisire diverse competenze da discipline come la psicologia, le tecniche di apprendimento e la motivazione. L'implementazione dei giochi richiede infatti una profonda comprensione dei fattori che guidano il comportamento umano nei contesti educativo, professionale e personale. Il gioco permette di attivare determinati aspetti comportamentali, portando a esperienze di apprendimento più efficaci e coinvolgenti.

Implementare il gioco nella formazione linguistica per migranti e rifugiati richiede una metodologia ben strutturata per garantire il coinvolgimento della classe e l'apprendimento efficace della lingua. Ecco un'analisi delle fasi e delle considerazioni chiave di questa metodologia:

Valutazione dei bisogni della classe

- Contesti diversi: i migranti e i rifugiati provengono da diversi contesti linguistici e hanno diversi livelli di competenza linguistica. Valuta le loro competenze linguistiche e le loro esigenze specifiche per adattare la formazione di conseguenza.
- Obiettivi e finalità: identifica obiettivi di apprendimento linguistico chiari per ogni partecipante, tenendo conto dei suoi obiettivi, come l'occupazione, l'integrazione o l'istruzione.

Selezione e progettazione del gioco

- Pertinenza: scegli giochi che siano in linea con gli obiettivi di apprendimento identificati e che siano rilevanti per le situazioni di vita reale del gruppo di riferimento.
- Sensibilità culturale: assicurati che i giochi selezionati siano culturalmente sensibili e non includano contenuti che possano essere offensivi o alienanti per persone provenienti da contesti diversi.
- Accessibilità: seleziona giochi accessibili a persone con diversi livelli di alfabetizzazione digitale e di accesso alla tecnologia.

Integrazione nel curriculum

- Allineamento con il curriculum: integra i giochi come componente aggiuntiva del curriculum linguistico, assicurandoti che supportino e migliorino l'intero processo di apprendimento.
- Complessità progressiva: introduci i giochi gradualmente, iniziando con quelli più semplici e incorporando progressivamente quelli più impegnativi man mano che le competenze linguistiche della classe migliorano.

Istruzione e guida

- Istruzioni chiare: fornisci istruzioni chiare e concise per ogni gioco, assicurandoti che la classe comprenda le regole e gli obiettivi.
- Ruolo del corpo docente: le educatrici e gli educatori andrebbero formati su come utilizzare e facilitare efficacemente i giochi all'interno del programma di studio, offrendo guida e supporto in caso di necessità.

Ambiente di apprendimento basato sul gioco

- Coinvolgimento: favorisci un ambiente di apprendimento coinvolgente e motivante utilizzando i giochi come mezzo per catturare l'interesse della classe e incoraggiare la partecipazione attiva.

- **Competizione e collaborazione:** includi elementi di competizione e collaborazione amichevole all'interno dei giochi per promuovere l'interazione tra le e gli studenti.

Meccanismo di feedback

- **Feedback immediato:** i giochi dovrebbero fornire alle e agli studenti un feedback immediato sulle loro prestazioni, consentendo loro di imparare dai propri errori e di migliorare.
- **Feedback del corpo docente:** le educatrici e gli educatori dovrebbero fornire feedback e indicazioni costruttive per aiutare la classe a progredire.

Varietà dei giochi

- **Approcci diversi:** utilizza giochi di tipi diversi, tra cui giochi di vocabolario, esercizi di ruolo, narrazione interattiva e sfide di pronuncia, per affrontare diverse abilità linguistiche.
- **Scenari reali:** progetta giochi che simulino scenari di vita reale, come lo shopping, i colloqui di lavoro o le interazioni con la comunità, per migliorare le competenze linguistiche pratiche.

Valutazione e monitoraggio dei progressi

- **Valutazione:** includi valutazioni basate sul gioco per misurare i progressi e le competenze linguistiche della classe.
- **Piani di apprendimento personalizzati:** utilizza i dati di valutazione per sviluppare piani di apprendimento personalizzati, adattando la formazione alle esigenze specifiche di ciascun allievo.

Accessibilità e inclusione

- **Opzioni digitali e non:** offri opzioni di gioco digitali e non per soddisfare le classi con un accesso variabile alla tecnologia.
- **Progettazione inclusiva:** assicurati che i giochi siano progettati per essere inclusivi e accessibili a persone con disabilità o esigenze speciali.

Comunità e supporto

- **Interazione tra pari:** incoraggia le studentesse e gli studenti a interagire tra loro, promuovendo un senso di comunità e di sostegno tra pari.
- **Assistenza al corpo docente:** le educatrici e gli educatori dovrebbero rendersi disponibili con le classi e offrire guida e supporto durante il loro percorso di apprendimento.

Miglioramento continuo

- Ciclo di feedback: raccogliere il feedback del corpo docente e delle classi è importante per migliorare continuamente la selezione e la progettazione dei giochi.
- Valutazione regolare: valuta l'impatto dei giochi sui risultati dell'apprendimento linguistico e apporta le modifiche necessarie.

Sensibilità culturale e inclusione

- Sensibilità dei contenuti: assicurati che i contenuti del gioco siano culturalmente sensibili e rispettosi di contesti diversi.
- Progettazione inclusiva: considera le esigenze di tutte e tutti gli allievi, compresi quelli provenienti da popolazioni emarginate o vulnerabili.

Monitoraggio e valutazione

- Monitoraggio dei progressi: monitora costantemente i progressi della classe e, se necessario, adatta la formazione per affrontare eventuali problemi o lacune.
- Valutazione dell'efficacia del gioco: valuta l'efficacia dei giochi nel raggiungimento degli obiettivi di apprendimento linguistico attraverso valutazioni e feedback continui.

La metodologia per l'implementazione dei giochi nella formazione linguistica per migranti e rifugiati prevede un'attenta considerazione dei bisogni della classe, la selezione e la progettazione dei giochi, l'integrazione nel curriculum, la guida e il supporto, la valutazione, l'inclusività e il miglioramento continuo. Seguendo questa metodologia, i programmi di formazione linguistica possono utilizzare efficacemente i giochi come potente strumento per facilitare l'acquisizione e l'integrazione linguistica di migranti e rifugiati.

5. Competenze del corpo docente

5.1 Competenze trasversali

Le competenze trasversali, tra cui l'empatia, la comunicazione e il senso di comunità, sono uno strumento prezioso non solo per le educatrici e gli educatori adulti, ma per la società intera.

Capacità di comunicazione

La comunicazione è uno strumento globale che mette in contatto persone di culture, provenienze ed esperienze diverse. Nel contesto della formazione linguistica per migranti e rifugiati, la comunicazione non è solo un'abilità fondamentale, ma anche un ponte verso l'integrazione e il successo.

Nell'ambiente di apprendimento, la comunicazione è un elemento fondamentale per svolgere efficacemente i propri compiti, dai più semplici ai più complessi. Una buona comunicazione consente di trasmettere le idee in modo chiaro e preciso, evitando fraintendimenti. L'educazione e il rispetto sono altre due competenze che favoriscono un'atmosfera positiva e collaborativa, il raggiungimento di buoni risultati didattici e la risoluzione di eventuali problemi all'interno di un gruppo.

Nell'attuale era digitale, anche la comunicazione scritta gioca un ruolo fondamentale. Un linguaggio chiaro e specifico, un'ortografia corretta, una grammatica appropriata e il rispetto delle regole dell'etica del lavoro sono imperativi nelle forme di comunicazione scritta. Il modo in cui le educatrici e gli educatori si presentano alle classi è altrettanto importante: il contegno, la positività e la professionalità contribuiscono a una comunicazione efficace, soprattutto durante i colloqui o l'ingresso in nuovi luoghi di lavoro.

Gestione del tempo

Nella formazione linguistica per migranti e rifugiati, una gestione efficace del tempo è essenziale per ottimizzare l'esperienza di apprendimento e raggiungere gli obiettivi di integrazione.

L'organizzazione è alla base della gestione del tempo. Una chiara definizione dei compiti e delle priorità quotidiane, unita alla disciplina e all'evitare la procrastinazione, garantisce un uso efficiente del tempo. Anche la rapidità di pensiero e l'adattabilità sono abilità preziose quando si verificano contrattempi inaspettati.

Essere realisti quando si definiscono gli obiettivi e i programmi è fondamentale. Considerare le esperienze pregresse, le capacità personali e i potenziali ostacoli consente di creare scadenze raggiungibili. Inoltre, mantenere la calma e la resilienza di fronte alle sfide, insieme alla capacità di adattamento, sono componenti essenziali di una gestione efficace del tempo.

Risoluzione dei problemi

Date le numerose sfide quotidiane e la complessità del percorso di integrazione, le capacità di problem solving sono fondamentali nella formazione linguistica per migranti e rifugiati.

Negli ambienti di lavoro spesso ci si trova ad affrontare incomprensioni, errori e ostacoli imprevisti. Le capacità di problem solving consentono alle educatrici e agli educatori di trovare soluzioni efficienti e creative a questi problemi, aiutando al contempo le classi a raggiungere i loro obiettivi. Riuscire a risolvere i problemi efficacemente all'interno di un team favorisce inoltre la fiducia e il riconoscimento tra le e i colleghi.

Creatività

La creatività è la capacità di generare idee e soluzioni innovative e non convenzionali. Nella formazione linguistica per migranti e rifugiati, coltivare la creatività può portare a metodi di insegnamento più efficaci e a un maggiore coinvolgimento della classe.

La creatività implica il pensiero divergente e la rottura delle norme stabilite. Comprende la ricerca di più risposte valide a una domanda, la scoperta di nuove tecniche e l'esplorazione di approcci non tradizionali. Nella società odierna, tecnologicamente avanzata, la creatività ha portato a progressi rivoluzionari in diversi campi.

La pazienza e la resilienza sono essenziali per coltivare la creatività. Le persone creative spesso vedono il mondo in modo diverso, e cercano opportunità dove gli altri vedono ostacoli. Sfidano gli stereotipi, esplorano territori inesplorati e propongono nuove idee. Trasformare queste idee in risultati tangibili è l'essenza dell'innovazione.

Le competenze trasversali consentono alle educatrici e agli educatori di fornire una formazione più efficace e inclusiva alle classi e di adattarsi perfettamente anche all'uso dei giochi. Per i migranti, il corpo formativo rappresenta non solo una fonte di insegnamento, ma anche un modello di ruolo, una fonte di fiducia e uno dei primi legami con la nuova società ospitante. Il ruolo e la personalità delle educatrici e degli educatori sono dunque fondamentali, così come la gentilezza

reciproca, la creatività, la capacità di trovare soluzioni e la flessibilità in caso di imprevisti. La formazione avrà anche un enorme impatto sull'intelligenza emotiva e sull'empatia del corpo formativo.

Le educatrici e gli educatori che lavorano a stretto contatto con rifugiati e migranti spesso acquisiscono una comprensione più profonda dei loro diversi background, esperienze e sfide. Questa esposizione favorisce lo sviluppo dell'empatia e una maggiore attenzione ai bisogni emotivi e alla sensibilità culturale delle classi.

Lo sviluppo di una maggiore intelligenza emotiva avviene tramite il riconoscimento e la reazione agli stati emotivi dei migranti. Le formatrici e i formatori diventano più abili nel percepire e gestire le proprie emozioni e nel comprendere ed empatizzare con le emozioni delle classi, il che è fondamentale in un ambiente di apprendimento multiculturale ed emotivamente variegato.

L'intelligenza emotiva consente alle educatrici e agli educatori di gestire con sensibilità le emozioni altrui, come la paura, la nostalgia di casa o la frustrazione, e a supportare le classi nell'apprendimento linguistico. Inoltre, consente di gestire le proprie emozioni in situazioni di tensione, attenuare i conflitti e guidare le classi verso soluzioni costruttive.

Le formatrici e i formatori che dimostrano empatia ottengono la fiducia e il rispetto delle loro classi. Grazie a questa fiducia, le e i discenti sono più propensi ad aprirsi, a rischiare nella pratica della lingua e a cercare una guida.

Lavorare con rifugiati e migranti aiuta le formatrici e i formatori ad ampliare i propri orizzonti, uscire dalla zona di comfort e imparare dalle esperienze e prospettive diverse delle classi, il che può portare a una crescita personale.

Lo sviluppo dell'intelligenza emotiva è utile non solo nella vita professionale, ma anche nelle relazioni personali.

5.2 Competenze digitali

L'acquisizione di competenze digitali da parte del corpo formativo tramite l'inserimento di quiz linguistici e giochi online può avere diversi vantaggi:

Migliori tecniche di insegnamento: grazie agli strumenti digitali, il corpo formativo può sperimentare metodi di insegnamento innovativi e nuovi modi creativi per coinvolgere le classi e migliorare le loro tecniche didattiche, rendendo il processo di apprendimento più efficace e piacevole.

Alfabetizzazione digitale: utilizzando quiz linguistici e giochi online come strumenti didattici, le formatrici e i formatori sviluppano l'alfabetizzazione e la competenza digitale.

Espansione delle risorse: l'accesso alle risorse digitali consente di utilizzare altri materiali didattici oltre ai libri di testo tradizionali. Questa diversificazione può rendere la formazione più coinvolgente e pertinente, rispondendo a diversi stili e preferenze di apprendimento.

Adattamento alle classi: le formatrici e i formatori possono seguire i progressi dei singoli allievi attraverso le piattaforme digitali, concentrarsi sui punti di forza e di debolezza e adattare i loro metodi di insegnamento alle esigenze specifiche.

Feedback immediato: gli strumenti digitali, come quiz e giochi, forniscono un feedback immediato sulle prestazioni delle studentesse e degli studenti. Il feedback in tempo reale consente al contempo di identificare le lacune e di affrontare eventuali problemi in modo tempestivo.

Flessibilità: l'inserimento di quiz e giochi online nelle lezioni permette di avere maggiore flessibilità nella pianificazione, di adattarsi alle esigenze specifiche e di regolare il programma di studio di conseguenza.

Aumento della motivazione: gli strumenti digitali con caratteristiche ludiche contribuiscono a motivare le classi. Possono essere utilizzati per creare un ambiente di apprendimento più coinvolgente e interattivo e incoraggiare la partecipazione attiva.

Sviluppo professionale: integrando gli strumenti digitali nei loro programmi di formazione, le formatrici e i formatori potrebbero sviluppare ulteriormente le loro competenze digitali e, quindi, professionali. Questa crescita continua va naturalmente a vantaggio sia del corpo formativo che delle classi.

Efficienza: l'uso di quiz e giochi digitali aiuta a snellire il processo di formazione. Alcuni aspetti della valutazione possono infatti essere automatizzati e i progressi monitorati in modo più efficiente. In questo modo, le e gli insegnanti possono concentrarsi maggiormente sull'insegnamento.

Collaborazione globale: le formatrici e i formatori possono connettersi tra di loro a livello globale attraverso piattaforme online per condividere le migliori pratiche e collaborare al miglioramento delle tecniche di insegnamento.

Adattamento a esigenze mutevoli: le formatrici e i formatori hanno più strumenti per adattarsi alle tecnologie e alle tendenze educative in evoluzione. Con il continuo progresso degli strumenti digitali, possono rimanere all'avanguardia nell'innovazione didattica.

Rilevanza nel mondo reale: il corpo formativo può mostrare alle classi la rilevanza degli strumenti digitali nella vita quotidiana per incoraggiarli ad abbracciare l'alfabetizzazione digitale e migliorare le opportunità future.

Miglioramento della valutazione del programma: le piattaforme digitali spesso forniscono dati sulle prestazioni e sul coinvolgimento delle classi. Le formatrici e i formatori possono utilizzare questi dati per la valutazione del programma, per identificare le aree di miglioramento e per perfezionare le strategie di insegnamento.

In sintesi, l'integrazione di quiz linguistici e giochi online nei programmi di formazione linguistica per migranti e rifugiati non solo apporta benefici alle classi, ma permette al corpo formativo di acquisire preziose competenze digitali. Questa trasformazione può portare a programmi di formazione più coinvolgenti, adattabili ed efficaci per il futuro sia delle classi che delle e degli insegnanti.



6. I giochi GAME ON

6.1 Giochi Game On: dove trovarli

Tutti i giochi e i materiali di supporto sviluppati nell'ambito del progetto GAME ON sono disponibili per il download sul sito web del progetto. La piattaforma è accessibile a educatrici ed educatori, studentesse e studenti di lingue o semplicemente alle persone interessate alla connessione tra gioco e acquisizione linguistica.

<https://gameonproject.eu>

<https://gameonproject.eu/results>

6.2 Metodi e strumenti di valutazione

La valutazione dell'impatto dei giochi è fondamentale per diversi motivi: valutare l'efficacia della formazione stessa, migliorare l'esperienza di apprendimento e garantire un uso efficiente delle risorse. Di seguito si riportano le ragioni per cui è necessario effettuare una valutazione, insieme ad alcuni strumenti e metodi da utilizzare:

Ruolo della valutazione

Valutazione dei risultati di apprendimento: la valutazione permette di capire se le studentesse e gli studenti hanno raggiunto i risultati previsti. Inoltre, aiuta a determinare se i giochi hanno contribuito alla competenza linguistica e allo sviluppo delle abilità.

Efficacia dei metodi di formazione: la valutazione aiuta a identificare i giochi e i metodi di insegnamento più efficaci per facilitare l'apprendimento delle lingue. Queste informazioni possono essere utili per la progettazione dei corsi futuri e per le strategie di insegnamento.

Adattamento e miglioramento: valutando l'impatto dei giochi, è possibile identificare eventuali lacune o aree di spicco. Questo feedback consente di adattare i materiali e i metodi di formazione per soddisfare meglio le esigenze delle allieve e degli allievi.

Allocazione delle risorse: la valutazione aiuta ad allocare le risorse in modo saggio e permette di investire il tempo e le risorse giuste, ottimizzando l'efficienza del programma di formazione.

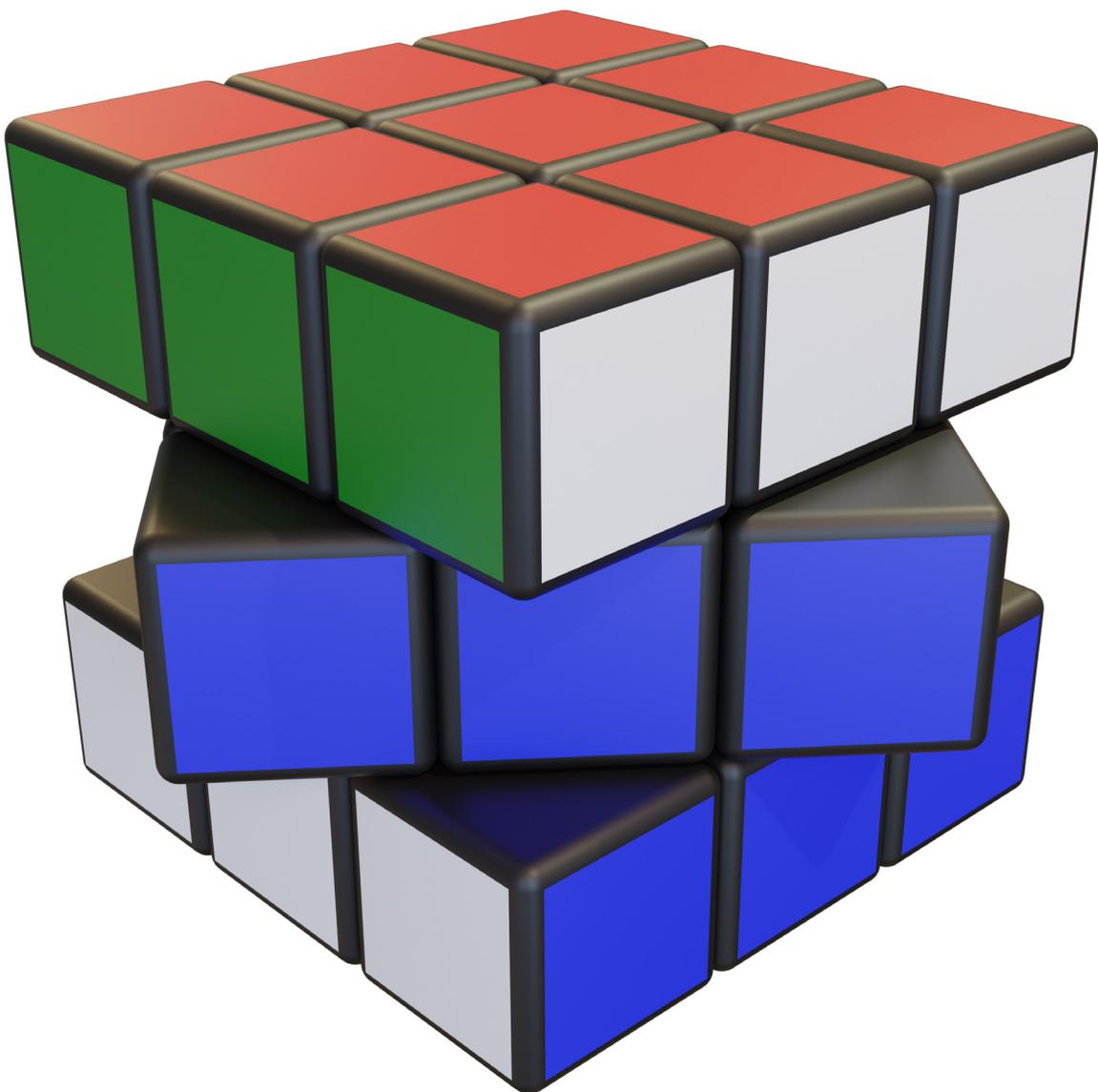
Motivazione e coinvolgimento: il monitoraggio dell'impatto dei giochi può rivelare i livelli di impegno e motivazione delle classi durante la formazione. Risultati positivi indicano ad esempio che la formazione è piacevole e coinvolgente.

Responsabilità: la valutazione dimostra l'efficacia del programma, il che è utile per la rendicontazione alle parti interessate, ai finanziatori e alle organizzazioni che sostengono gli sforzi di integrazione di migranti e rifugiati.

La valutazione deve essere adattata alle esigenze specifiche e al livello di partenza del gruppo. Ecco alcuni metodi di valutazione che si adattano meglio al contesto specifico del progetto:

- **Test pre e post formazione con vocabolario e frasi di base:** somministra test di competenza linguistica incentrati sul vocabolario di base e sulle frasi comuni prima e dopo la formazione. In questo modo è possibile valutare i miglioramenti nelle competenze linguistiche di base.
- **Valutazioni specifiche per il gioco:** progetta valutazioni personalizzate a seconda dei giochi utilizzati, assicurandoti che si concentrino sugli elementi linguistici più importanti. Ad esempio, valuta la capacità delle classi di riconoscere e utilizzare le parole del vocabolario di base apprese attraverso i giochi.
- **Valutazioni basate su immagini:** poiché i migranti potrebbero avere capacità di lettura della lingua di arrivo limitate, è opportuno utilizzare valutazioni basate su immagini. Mostra immagini relative a situazioni di vita quotidiana e chiedi alle classi di identificarle o descriverle utilizzando la seconda lingua.
- **Simulazioni interattive:** crea simulazioni interattive in cui le studentesse e gli studenti devono impegnarsi in semplici conversazioni o scenari utilizzando la seconda lingua. Valuta la loro capacità di applicare le competenze linguistiche in situazioni pratiche.
- **Test di competenza orale:** esegui valutazioni orali che si concentrino sulla pronuncia, sulla conversazione di base e sulla comprensione. Incoraggia le classi a comunicare oralmente, anche a livello di base, in modo da valutare le capacità di conversazione e di ascolto.
- **Giochi di ruolo e dialoghi:** includi attività basate sul gioco di ruolo che richiedono dialoghi di base per valutare la capacità delle studentesse e degli studenti di partecipare a questi dialoghi, anche con competenze linguistiche limitate.
- **Valutazione tra pari e autovalutazione con suggerimenti visivi:** utilizza suggerimenti o indicazioni visive per incoraggiare ognuno a valutare i propri progressi e quelli del resto della classe. Ad esempio, chiedi a ciascun partecipante di indicare se è in grado di riconoscere e utilizzare parole o frasi specifiche incontrate nei giochi.

- Livelli di competenza progressivi: fai in modo che le valutazioni rispettino i livelli progressivi di competenza linguistica. Inizia quindi con valutazioni adatte a studentesse e studenti principianti e, man mano che questi ultimi migliorano, introduci gradualmente valutazioni più complesse.
- Feedback e comunicazione: incoraggia le classi a fornire un feedback sulle loro esperienze per identificare le aree in cui ritengono che i giochi siano più utili e quelle in cui sono necessari miglioramenti.
- Monitoraggio visivo dei progressi: utilizza strumenti di monitoraggio visivo dei progressi o grafici che consentano alle e agli studenti di vedere il loro sviluppo linguistico nel tempo. Questo può motivarli e fornire un senso tangibile dei progressi.



6.2 Valutare l'efficacia dei giochi

Applicabilità

Il parametro dell'applicabilità serve a valutare se un gioco è adatto al contesto specifico del progetto, tenendo conto di fattori come i livelli di competenza linguistica delle classi, i diversi background culturali e le esigenze individuali.

Perché è importante?

I giochi devono essere in linea con i livelli di competenza delle e dei partecipanti e con gli obiettivi del programma di formazione. Giochi inadeguati possono infatti ostacolare i progressi o demotivare il gruppo.

Istruzioni chiare

È fondamentale fornire istruzioni chiare per garantire che le e gli studenti capiscano come funziona il gioco. Questo parametro valuta il livello di comunicazione delle istruzioni e la loro facilità di comprensione, soprattutto per le persone con competenze linguistiche limitate.

Perché sono importanti?

Dare istruzioni chiare serve a evitare confusione, frustrazione o un'errata interpretazione delle regole del gioco, soprattutto per quanto riguarda i migranti e i rifugiati che hanno una conoscenza limitata della lingua.

Efficacia

L'efficacia di un gioco si misura in base al suo contributo al raggiungimento dei risultati di apprendimento desiderati. Quindi, serve a valutare se il gioco utilizzato migliora effettivamente le competenze linguistiche, come il vocabolario, la grammatica e la comunicazione.

Perché è importante?

Misurare l'efficacia di un gioco è fondamentale perché l'obiettivo principale del gioco nella formazione linguistica è quello di facilitare l'apprendimento.

Creatività

La creatività riguarda gli aspetti originali e innovativi del gioco in termini di coinvolgimento, divertimento ed esperienze offerte.

Perché è importante?

I giochi creativi possono aumentare la motivazione e la partecipazione, rendono il processo di apprendimento più piacevole e mantengono l'interesse nel tempo.

Tempo

Questo parametro valuta se i giochi impiegano il tempo delle e degli studenti in modo efficiente e se contribuiscono a un ritmo ragionevole di progresso verso il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento linguistico.

Perché è importante?

Poiché i migranti e i rifugiati adulti hanno spesso molte responsabilità e impegni, la loro disponibilità in termini di tempo è spesso limitata. In questo contesto, è bene utilizzare giochi che permettano di accelerare l'apprendimento senza sacrificarne la qualità.

Coinvolgimento

Il coinvolgimento misura la capacità dei giochi di catturare l'attenzione delle classi e di mantenere l'interesse per tutta la durata della sessione. Inoltre, valuta se i giochi favoriscono la partecipazione attiva.

Perché è importante?

I giochi coinvolgenti possono avere un impatto significativo sull'esperienza di apprendimento. Mantengono le studentesse e gli studenti motivati, rendendoli più propensi a investire tempo e sforzi nell'acquisizione della lingua.

6.3 Benefici multidimensionali

L'uso dei giochi nell'apprendimento delle lingue è un approccio comune ed efficace che offre diversi vantaggi oltre alla semplice acquisizione della lingua. Di seguito si riporta un'analisi dell'uso dei giochi nell'apprendimento linguistico, considerando parametri chiave che vanno oltre il processo di apprendimento vero e proprio.

Motivazione e coinvolgimento

Motivazione positiva: i giochi forniscono una motivazione intrinseca in quanto sono divertenti e stimolanti. È più probabile che le studentesse e gli studenti si impegnino e siano desiderosi di partecipare, il che può portare a una migliore assimilazione delle competenze linguistiche.

Interazione sociale

Abilità comunicative: molti giochi linguistici prevedono l'interazione e, quindi, lo sviluppo delle capacità di conversazione e ascolto. Questo aspetto sociale contribuisce a simulare l'uso della lingua nella vita reale e migliorare la fluidità.

Comprensione culturale

Apprendimento contestuale: i giochi linguistici possono essere progettati per incorporare aspetti culturali, espressioni idiomatiche e usanze, offrendo una comprensione più profonda della cultura associata alla lingua di arrivo.

Creatività e pensiero critico

Risoluzione di problemi: alcuni giochi linguistici richiedono il pensiero critico e la risoluzione di problemi, che aiutano a migliorare la capacità di pensare nella lingua di arrivo e di adattarsi a varie situazioni linguistiche.

Espansione del vocabolario

Apprendimento contestuale: i giochi spesso introducono un vocabolario contestualizzato, facilitando la comprensione e l'uso di nuove parole.

Assimilazione e memorizzazione

Ripetizione e rinforzo: i giochi possono fornire un'esposizione continua ai concetti linguistici in modo divertente e non ripetitivo, favorendo l'assimilazione e la memorizzazione delle informazioni.

Feedback e valutazione

Feedback immediato: molti giochi di apprendimento linguistico offrono un feedback immediato che consente di correggere gli errori e rafforzare le risposte corrette in tempo reale.

Riduzione dello stress

Riduzione dell'ansia: i giochi possono creare un ambiente di apprendimento a basso stress, riducendo l'ansia da apprendimento e facilitando un rendimento migliore.

Gestione del tempo

Apprendimento efficiente: i giochi linguistici possono essere facilmente integrati nel programma formativo, facilitando la gestione del tempo per una pratica costante.

Tecnologia

Apprendimento digitale: con l'avvento della tecnologia, i giochi e le applicazioni digitali per l'apprendimento linguistico sono diventati ampiamente disponibili, consentendo alle classi di esercitarsi comodamente con i propri dispositivi.

Competizione e collaborazione

Sana competizione: i giochi competitivi aiutano a migliorare le proprie capacità, mentre i giochi collaborativi promuovono il lavoro di squadra e la comunicazione nella lingua di destinazione.

Abilità cognitive

Memoria e attenzione: alcuni giochi linguistici possono migliorare la memoria, l'attenzione e la flessibilità cognitiva, a vantaggio indiretto delle capacità di apprendimento complessive.

Abilità di vita

Decisionalità: alcuni giochi aiutano a sviluppare competenze linguistiche pratiche attraverso la simulazione di situazioni reali in cui è necessario prendere decisioni o negoziare.

Sensibilità culturale

Rispetto e consapevolezza: i giochi linguistici possono essere progettati per promuovere la sensibilità culturale, incoraggiando le classi a prestare attenzione alle sfumature culturali e a evitare i malintesi.

Impegno a lungo termine

Sostenibilità: i giochi supportano l'interesse per l'apprendimento linguistico per un periodo prolungato, riducendo le possibilità che le e gli studenti si disinteressino o si demotivino.

Riferimenti

Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: an overview. *Advances in human-computer interaction*, 2013, 1-1. Available at: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>

Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 116-129. Available at: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>

Center of Advanced Research of Language Acquisition: https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p_2.html

Council of Europe: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Uberman, A. (1998, January). The use of games for vocabulary presentation and revision. In *English teaching forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 20-27). Available at: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe_Use_of_Games_For_Vocabulary_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqgT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyC CImUlevpNe2SpgggyxHBhYU0V-0~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0 Px55Vbt7YkA7ggCh28Pfr7cIZFOqgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6lm1ywuDyOt0 8q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPAlTn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraG QuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr~xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKb G0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~-~NYlcpRHcW-8bc1s11HozYq~vfBmg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

International Review of Research in Open and Distributed Learning Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe: A Qualitative Analysis of Three Types of Learning Purposes Jonatan Castaño-Muñoz, Elizabeth Colucci and Hanne Smidt International Review of Research in Open and Distributed Learning Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe

A Qualitative Analysis of Three Types of Learning Purposes Jonatan Castaño-Muñoz, Elizabeth Colucci and Hanne Smidt. Available at: <https://www.erudit.org/en/journals/irrod/1900-v1-n1-irrod103962/1051238ar.pdf>.

Univeristy of Thessalia : Galinos Dimitrios «Serious Games for language learning» <https://core.ac.uk/download/pdf/132822396.pdf>

Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221002867#aep-article-footnote-id3>.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA).
Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.